Design de Personagens

Olá!

Antes de começar essa aula, reflita comigo o que é um personagem para você? O que você precisaria pensar para a criação de um? Escreva em seu caderno ou sketbook essas respostas. Mais para frente retornaremos a essa reflexão.

Nessa aula aprenderemos sobre:

1. Metodologia de projeto de personagem;
2. Criação de personagens;
3. Técnicas de desenho anatômico;
4. Técnicas de desenho expressões faciais.

1. Metodologia de projeto de personagem

Ilustrar pessoas não é uma tarefa fácil. Principalmente porque manter uma certa distância das pessoas para poder analisá-las para o desenvolvimento de um projeto pode ser catastrófico, nem todas as pessoas gostam de ser observada ou olhada.

Mas para criar personagens é muito importante observarmos personalidades e comportamentos das pessoas que nos cercam. Mas para isso é importante manter uma certa distância. E essa distância pode ser entendida de duas maneiras:

- Precisamos ter muita familiaridade e empatia com o ser que representamos, para não correr o risco de gerar algum prejuízo à pessoa ilustrada;
- Precisamos ter a consciência que o ser humano não é um objet
  Portanto, ele não ficará parado, estático a sua mera vontade. Ele é viv

e essa vivacidade também precisa ser representada.

Figura 1 – José Santana – meu avô. Fonte: Jefferson Santana

Essa ilustração do meu avô é um ótimo exemplo da importância da empatia e familiaridade com a pessoa retratada. Quando fiz esse quadro, meu avô não percebeu que eu o estava retratando. Pintei-o usando tinta acrílica sobre papel. Quando terminei fui mostrar para ele, ele detestou, disse que seu nariz não era grande daquele jeito. Mas era! (rindo muito).
A não ser que seja proposital, vale você refletir qual característica da pessoa e/ou personagem você quer chamar a atenção. Assim você terá a capacidade de se colocar no lugar dela e pensar: eu gostaria de ser representado assim?

Veja algumas dicas para o desenvolvimento de um projeto de personagem:
1. Observe e desenhe seus amigos;
2. Observe e desenhe pessoas nas ruas e outras localidades;
3. Desenhe por meio de fotografias;
4. Em seu desenho, inclua sempre uma parte do ambiente;
5. Escreva em seu sketch traços de personalidades interessante, bem como curiosidades.

Seguindo essas dicas, você terá uma ótima oportunidade de pensar na melhor forma de construir ou criar um personagem carismático e que gere a empatia dos seus leitores, jogadores e tantos outros atores que vierem a sua cabeça...

Lembre-se, mesmo um vilão pode ser carismático. Tem muitas pessoas que gostam mais do Coringa do que do Batm por exemplo.

> “Além de transeuntes, existem também pessoas que trabalham em espaços públicos e que, para isso, criam toda uma mise-en-scène. Desenhar tais personagens pode dar bons resultados. Em primeiro lugar, porque as cenas por eles proporcionadas costumam ser bastante interessantes”. (SCHEINBERGER, 2017, p. 98)

2. Criação de personagens

Você já ouviu falar em arquétipo? Não?!
Uma forma de se pensar um personagem é imaginar como ele se comporta, reage e existe. Uma maneira de se fazer isso é usando o conceito de arquétipo.
Arquétipo é o primeiro modelo ou imagem de alguma coisa, antigas impressões sobre algo. É um conceito explorado em diversos campos de estudo, como a Filosofia, a Psicologia e a Narratologia.
Epistemologicamente falando, arquétipo (do grego ἀρχή - arché: "ponta", "posição superior", "princípio", e τύπος - tipós: "impressão", "marca", "tipo") é um modelo ou padrão passível de ser reproduzido em simulacros ou objetos semelhantes.
Por exemplo, se eu falar para você o nome de uma pessoa, qual adjetivo você daria a ela?

- Madre Teresa de Calcutá = _____ ;
- Albert Einstein = _____ ;
- Hitler = _____.

Provavelmente, se você conhece minimamente a história de vida dessas pessoas devem ter relacionado a primeira à bondade, o segundo à sábio e/ou inteligente e o terceiro à maldade. Se você fez isso, já está entendendo o que seria arquétipo.

> "O termo **arquétipo** é muitas vezes mal interpretado como significando certas imagens ou ivos mitológicos definidos, mas nada mais são do que representações conscientes. Tais representações variáveis não podem ser herdadas. O arquétipo é uma tendência a formar essas representações de um motivo - representações que podem variar bastante em detalhes sem perder seu padrão básico". (JUNG, 2000)

Na psicanálise de Jung, os arquétipos são conjuntos de imagens primordiais que dão sentido aos complexos modelos mentais a personagens que estavam inseridos em histórias passadas entre gerações, formando o conhecimento e o imaginário do inconsciente coletivo.

Foi a partir dos trabalhos de Jung, que Carol S. Pearson e Hugh Marr propuseram os 12 tipos de modelos neo-arquetípicos que são muito explorados pelo mundo do entretenimento (HQ, filmes, livros, jogos).

- **Inocente:** característica de quem não vê maldade nos outros;
- **Explorador:** não gosta de rotina, gosta da sua liberdade e individualidade, apesar de não tolerar as regras e amarras;
- **Sábio:** quer encontrar a verdade e viver plenamente. Ele deseja controlar, mensurar, avaliar e validar por meio da ciência e, portanto, ser um especialista;
- **Herói:** ele é dinâmico, ágil e competente, tem orgulho de ser disciplinado e focado;
- **Fora da lei:** fiel a seus próprios valores e carente, não aceita as leis gerais e gosta de gosta de chamar a atenção para si;
- **Mago:** baseia seus conhecimentos em áreas que nem sempre convergem, como é o caso da religião, tecnologia, ciência e, claro, de magia;
- **Cara comum:** ameno e tranquilo, preferem não se destacar e preferem ter uma vida mais tranquila comunitariamente;
- **Bobo da corte:** é muito verdadeiro e não se preocupa em se esconder, ele quer ser aceito como ele é espontâneo e brincalhão;
- **Amante:** gosta do que é belo e prazeroso e, portanto, valoriza o romance, sexo, elegância, lúdico e o erótico;

- **Criador:** gosta do que é artístico além de valorizar o reconhecimento por suas conquistas e o uso de novas tecnc ıs;
- **Governante:** esse tipo gosta de controlar, ele é muito responsável, ambicioso e competente;
- **Prestativo:** é altruísta, generoso e é movido pela compaixão e empatia.

Uma outra forma de se criar um personagem é por meio de suas histórias e desafios. Um jeito de se fazer isso é criando a história usando as ideias de Monomito de Joseph Campbell contidas no livro o Herói de Mil Faces.

Monomito é uma estrutura para contar história de personagens, utilizada como base em obras literárias e cinematográficas. Também conhecido como "jornada do herói", esse esquema divide-se em três partes da seguinte forma:

- **Partida:** momento que o herói (protagonista) aspira ao início de sua jornada.
- **Iniciação:** desenvolvimento da jornada do herói que contém suas aventuras e descobertas através do caminho que percorre.
- **Retorno:** momento da narrativa (ou roteiro) em que o herói volta ao ponto inicial com os poderes e conhecimentos que ganhou em sua jornada.

3. **Técnicas de desenho anatômico**

Depois que você criar esses personagens, suas personalidades, histórias e lugares de existência, será importante ilustrá-los. Para isso você precisará ter noção de anatomia e expressão facial.

Veja na figura abaixo e na videoaula como você poderá aplicar a anatomia na construção de um personagem.

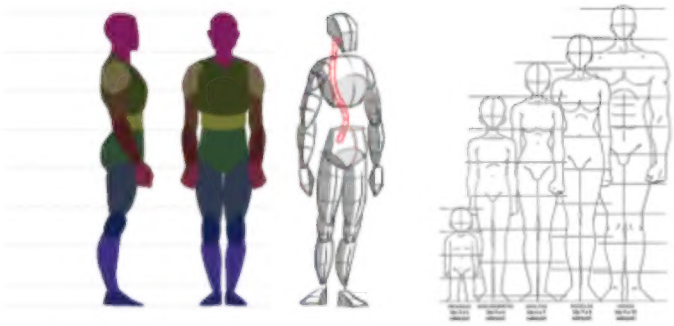


Figura 2 – proporção do corpo humano. Fonte: Google Imagens

Independente da técnica de desenho, as **proporções do corpo humano** são medidas em “cabeças”. Esse tipo de medição varia de acordo com a idade, gênero e biotipo do personagem a ser ilustrado.

4. Técnicas de desenho expressões faciais

A **Proporção do rosto** é pensada a partir dos tamanhos dos olhos. E a regra é manter o equilíbrio entre essas 3 áreas, e entre o cabelo e rosto. Quando se observa as proporções do rosto, é necessário olhar o conjunto, comparar e avaliar todos os tamanhos entre si, e a partir disso encontrar a solução de maquiagem correta para cada rosto.

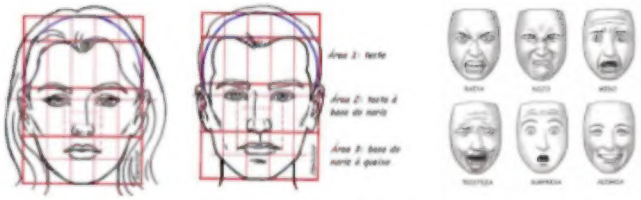


Figura 3 – proporção do rosto e expressão facial. Fonte: Google Imagens

Para Antônio R. Damásio, as emoções são ações ou movimentos, “que ocorrem no rosto, na voz ou comportamentos específicos” de forma inconsciente (2004, p. 35). Outra forma de conceituar emoções é como “programas de ação coordenadas pelo cérebro que gerenciam alterações em todo o corpo, se desenrola por meio de ações sucessivas que podem ser percebidas pelos movimentos dos

músculos e de alguns órgãos" (DIÁLOGOS, 2013). O rosto contraído pode demonstrar algum tipo de emoção, porém eles normalm são involuntários. As emoções desempenham uma função na comunicação de significados com outros indivíduos por meio de gestos, expressões faciais.

Para terminar, seguem algumas dicas para você desenhar a face do personagem:

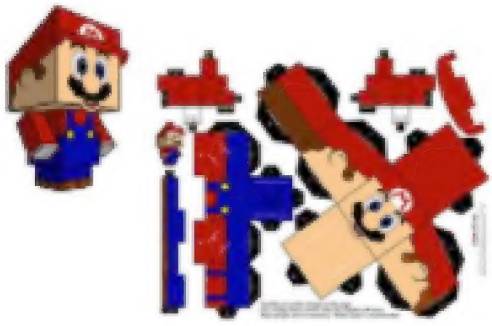
- O tamanho dos olhos indica idade. Olhos maiores mostram que o personagem é mais novo, olhos menores mais velho;
- Não se esqueçam das sobrancelhas. Elas dão ênfase na expressão do personagem.
- Inspire-se em pessoas reais para achar a expressão perfeita. Olhe-se no espelho e faça quantas caretas forem necessárias.
- Se os primeiros desenhos não ficarem bons, não desista. Continue tentando. Esse é um processo de aperfeiçoamento que todos os desenhistas passam.

Explore a sua criatividade e desenhe um personagem a partir de uma super habilidade sua. Espero que tenha gostado e... **Até a próxima aula!**

Atividade extra

Crie seu personagem 3D usando uma impressora, tesoura, tinte, lápis de cor e canetinha.

Veja o exemplo:



1. Imprima a imagem, esquema, no link: https://i.pinimg.com/originals/2c/eb/f1/2cebf1b564136c92d058da1 5114c.pn
2. Use sua criatividade para se auto retratar nessa Cubeecraft.
3. Monte e compartilhe o resultado com seus amigos e familiares.

Referência Bibliográfica

- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.
- DAMÁSIO, A. **O erro de Descartes: Emoção, razão e o cérebro humano.** 3a ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ROBERTSON, S. BERTLING, T. **How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination.** Los Angeles: Design Studio Press, 2013.
- JUNG, C. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- Scheinberger, F. **Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher**. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.
- ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. **Fundamentos de Ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

Ir para questão